PHOBOS

Nyhetsblad for Ares – kun for medlemmer

Nr. 325, onsdag 12. februar 2003

REDAKSJONELT

Spillforlag kommer, og spillforlag går. Denne gangen er det Hogshead som har "gjenoppstått" under ny ledelse. Som de sier det selv:

> # Hogshead Returns under New Management
>
> 3 February 2003 (London, UK): Hogshead Publishing Ltd. announced today that it is under new management and that the company will continue to publish role-playing games. Mark Ricketts, the new owner, bought the successful RPG company from James Wallis, who started Hogshead in 1994.
>
> Mark Ricketts said, "I have just bought the company. I have not come from the RPG fraternity. I made my living in businesses far duller than this. I bumped into the previous owner James Wallis at a convention and he helped me out with my ideas for a game, The Harrowed. I was about to start my own games business. Well, guess what, after some negotiation, he let me buy Hogshead and here I am."
>
> The transition to new management for Hogshead will be a smooth one. Not only will Hogshead Publishing Ltd. remain at the same address in London, the company also retains its full-time production editor, Carol Johnson, who has been working at Hogshead since 2000.
>
> Hogshead will have new games out by GenCon US in August 2003. Mark and Carol are working out the new production schedule, and new titles are likely to be added as negotiations for various popular franchises are explored.
>
> The current production schedule includes the following. Note that these are working titles only.
> Crime Scene: A forensic investigation game, packed with the latest facts, techniques and procedures.
> The Business: A hard-core game of 21st century crime, corruption and exploitation with gangs, gangsters and linguini.
> The Harrowed©: A game of modern-day gothic horror. Playable both in tabletop and live formats.
>
> Hogshead intends for all its new games to be cross compatible with the D20 'open game' license, but useful as a resource any game system. All game lines will be fully supported with a dynamic schedule of supplements and online material.
>
> Hogshead Publishing will be posting regular updates on our website (www.hogshead.demon.co.uk) as well as selling surplus stock.

EX CATHEDRA #224

(spalten til Johannes H. Berg, styremedlem i Ares, administrator for ARCON)

Ja, nå har vi faktisk fått et "eksternt" bidrag, for første gang på riktig så mange nummer. Er ikke sikker på om det var min vesle oppfordring i forrige EC-spalte som gjorde utslaget, men det kom i det minste inn en artikkel – ikke så veldig ekstern, forresten; forfatter er mangeårig Aresmedlem og (relativt nylig) fast onsdagsbesøkende Are Riksaasen (Dahl). [Gratulerer med din mor, forresten, Are! Evt. uvitende får ta denne bemerkningen som en liten oppgave i samtidskunnskap…] Det er flott at vi får inn slikt stoff som dette; la det gjerne bli en vane!

Vi skal selvsagt ikke ta noe for gitt når det gjelder folks evne & vilje til å skrive for PHOBOS; én svale gjør som bekjent ingen sommer. For alt vi vet, går det nye femti nummer før noen får ånden over seg igjen, men det er helt klart at det er et veldig positivt tegn, på at medlemmene våre kan tenkes å skrive for oss, og på at det (kanskje) nytter å mase. Det er meningen å nyttiggjøre seg alt mulig som vi får tid & krefter til å ta inn, men det er klart at etter flere hundre nummer av bladet, kan man muligens ikke regne med at den nåværende redaksjonen er alldeles **breddfull** av nye ideer, artige innfall og sprudlende kreativitet…

Dermed vil vi faktisk spesielt få anbefale det "Hvordan vinne..."-formatet som blir brukt i artikkelen i dette nummer. Det er greit, håndterlig, kan gi en god del tekst, og matnyttig for den enkelte spiller med interesse for nevnte spill. Dessuten regner vi med at de fleste av våre lesere har et eller annet favorittspill som kunne passe til en spalte av dette slaget. Husk imidlertid at vi er åpne for *absolutt alt* av bidrag; skriver man **dikt** som på noen måte kan sies å ha en tilknytning til simuleringsspill (:handler om dem, bruker historiske eller scientifictionale temaer, handler om spillere eller lignende), er det fullt mulig å få dem på trykk i PHOBOS. Og selvsagt er det god plass til "game fiction", artikler om spill, spillomtaler, leserbrev, anmeldelser, revolusjonerende nye ideer til spilldesign, forslag til hvordan man bør kaste med terningene for å oppnå et gitt resultat, osv. osv. osv . Vanligvis pleier ikke medlemmene å has noen problemer med å være *kreative* – det er først når vi ber dem om å få noe ned på papiret at det gjerne butter imot. Så hold dere gjerne til noen av de faste formatene antydet over – eller få for den saks skyld deres egen spalte i bladet, slik undertegnede var smart nok til å gjøre for et par hundre nummer siden. Det sparer mye kreativ energi å bare kunne skrive om absolutt hva som helst...

Likevel vil vi selvsagt gjerne finne på nye ting, vi også – for ikke å snakke om å opprettholde eller videreføre gamle, tradisjonelle ting, som denne spalten her. Eller "Ares' historie"-føljetongen, som det faktisk begynner å haste med, siden en del av de begivenhetene det er snakk om fant sted for opptil 20 år siden! Eller spilldesign-artikler av ulike slag, som den rollespill-øya vi begynte på for et par år siden. Eller "PHOBOS for 10 år siden"-spalten. Mulighetene er mange, og leter man litt i de 324 foregående numrene, er det litt av hvert som kan dukke opp, enten ufullendt eller til inspirasjon for nye prosjekter.

Men for all del – ikke minst er vi svært interessert i og opptatt av at nye bidragsytere dukker opp. Vi ønsker ikke å konvertere dette bladet til noen "Internet Digest", men t.o.m. stoff klippet fra Nettet kan jo være av interesse i gitte situasjoner. Dessuten er det ikke forbudt å skrive det om. Ta kontakt med redaksjonen, om du har funnet noe av nyhetens eller annen interesse. Vi ser helst at bidrag kommer i digital form, men om nødvendig er vi forberedt på å skrive dem inn selv, bare originalen er leselig.

Johannes H. Berg

Hvordan vinne i Samurai Swords / Shogun

Av Are Riksaasen

I 1986 utga Milton Bradley "Shogun", et enkelt spill med høy gjenspillsverdi om borgerkrigstiden i 1600-tallets Japan. Kartet er delt i 68 provinser som fordeles tilfeldig mellom spillerne, målet med spillet er å kontrollere 35 eller flere provinser i to etterfølgende runder.

Hver spiller har 3 hærer som hver kan inneholde opptil 15 soldater, i tillegg til en hær kan en provins inneholde opptil 5 soldater. Det sier seg selv at hærene er nøkkelen til seier, de er så viktige at hvis man mister alle hærene sine så taper man og alt man har går over til den som drepte den siste hæren din. Beskytt hærene dine. Utslett fiendens hærer, i hvert fall når det er den siste hæren deres.

Hærer har en viktig egenskap til utover det at de kan ha veldig mange soldater: De har erfaring (experience). En hær starter med 1 i erfaring men kan etter hvert komme helt opp til 4. For å få erfaring en runde må hæren vinne et slag i løpet av runden. Sørg for at alle hærer foretar minst et angrep hver runde og at deres første angrep er ett de vil vinne lett.

Jeg antar at man spiller med fem spillere.

I starten av spillet vil du ha 13 provinser som er lojale til deg. De vil som regel være spredt over kartet. Se på fordelingen og prøv å finne et sted der dine provinser er relativt konsentrert, fortrinnsvis et sted der ingen annen spiller har mange provinser, da vil du sannsynligvis få være i fred i starten av spillet. Du får sette 2 ekstra spydmenn i 6 forskjellige områder, pass på at de områdene er der du velger å satse. Sett de tre armeene dine i områder du allerede har satt ekstra spydmenn i. Dette innebærer at halvparten av landene dine vil gå tapt uten å yte særlig motstand, men det er greit, det koster for mye å forsvare spredte territorier og du kan ikke klare å stoppe en hær ved hjelp av en provinsstyrke uansett.

Provinser med hærer i kan ikke angripes første runde, dette kan utnyttes defensivt ved å sette hærer i områder man ikke vil risikere å miste.

1: Planlegging

Dette er den viktigste fasen i spillet. De tre første rundene har man mange soldater tilgjengelig og det er best å fylle opp armeene sine, men etter det er valgene mindre opplagt.

2: Trekke sverd

Setter man penger på å trekke sverd er det ofte fordi man ser en sjanse man vil utnytte og man ønsker å unngå at sjansen blir forspilt. Men det kan også være lurt å gå sist, fordi hvor mye penger man får inn i skattlegging avhenger av hvor mange områder man har når alle har drevet krig ferdig. Å gå sist gjør det også mulig å effektivt få to trekk etter hverandre hvis man går først neste runde - noe mange ikke tenker på. En stor ulempe med å gå sist er hvis man skal bygge eller leie Ronin - er det tomt for slott, festninger eller leiesoldater så får man ikke bygd eller leid det.

3: Bygge

Det er viktig å tenke seg om når man bygger slott eller festninger. Det kan ikke flyttes og vil ikke få slå en ekstra gang mot invasjoner over sjøen. I tillegg må soldatene fra bygget fjernes før noen andre soldater, noe som gjør at de ofte dør ganske meningsløst fra missilvåpen uten å gjøre noe annet nyttig. La derfor aldri festninger stå uten en mektig hær i samme provins, da blir den nemlig bare erobret av en klokere krigsherre enn deg eller du kunne latt være å bygge den i utgangspunktet. Siden soldatene fra slott eller festninger som regel dør uten å gjøre noe fornuftig så er festninger bare marginalt bedre enn slott, 5 samuraier er ikke så mye vanskeligere å skyte ned enn 4 spydmenn.

4: Kjøpe soldater

Den første runden har man mange soldater å kjøpe. Siden man bare kan sette ut en brikke per provins og man som regel har få provinser i kjerneområdet kan det være lurt å kjøpe en bueskytter i hver av provinsene med hær i og geværmenn eller spydmenn for de andre områdene der du har konsentrert styrkene dine. Neste runde vil de fleste områdene dine være i nærheten av hærene dine uansett og du fyller opp med billige spydmenn og geværmenn. Sverdmenn bør bare kjøpes for å få kjøpt den odde geværmannen eller når du ikke har noe annet tilgjengelig, du ønsker heller å ha bueskyttere enn sverdmenn på samuraiposisjonene og både geværmenn og spydmenn er strengt tatt bedre kjøp da den ene kan skyte og dermed angriper tidligere mens den andre sloss bedre i forhold til prisen. Siden tropper ved frontlinjen ofte dør foretrekker jeg å sette sverdmenn i trygge omgivelser slik at spydmennene kan brukes til det de er best som: Kanonføde. Sett aldri ut tropper der de umulig kan få til noe fornuftig som f.eks. rett foran nesa til en kraftig fiendtlig hær.

5: Leie Ronin

Leier man Roniner skal man sette de på et provinskort, men man kan også la være å holde det hemmelig hvor de er og bare sette de rett ut på brettet. Det er fire grunner til å leie Ronin:

i) Å få en sterk styrke å angripe med - gjør du dette bør du sette de på et kort for å holde det hemmelig hvor de er - men det kan hende at du ønsker at andre skal vite hvor denne styrken er, blant annet hvis du ønsker at en eller annen spiller ikke skal bli redd når du ikke ønsker det.
ii) Å gjøre motstanderne usikre på hvor sterk du er rundt omkring - da bør du absolutt holde det hemmelig hvor Roninene er.
iii) Å skremme motstanderne ved å vise dem at du er sterk et sted - da kan du ikke holde det hemmelig hvor Roninene er.
iv) Å hindre andre i å leie Ronin - Har du et tidlig sverd (noe du får ved å sette penger på å trekke sverd) vil du leie Roniner før de med høyere sverd. Går det tomt for Roniner får ikke de som er senere leid Roniner - beklager, det er utsolgt.

Siden Roniner ikke er billigere enn soldater som også er der neste runde pleier man ikke å leie Roniner før tidligst i runde 4 (når man går tom for vanlige soldater).

Legg merke til at det er lov til å sette flere Roniner på et provinskort enn det strengt tatt er lovlig å sette ut der, da vil de som er for mange dø når kortet avsløres, men dette kan brukes for å lure motstandere til å tro at de står et helt annet sted.

Eksempel: Tre motstandere har hver sin store hær (15 soldater) som kan angripe hver av hærene dine, to som er på 11 soldater og en som er på 9. Du er sist og den nest siste spilleren er han som står overfor de 9 soldatene. Du leier inn 10 Ronin som du setter på et kort. De to første vegrer seg for å angripe hærene dine da det kan være mange Ronin der og hvis de taper kan du komme etter dem og drepe hærene deres når de er svekket. De trekker seg unna. Den siste spilleren sender hæren sin mot den lille hæren din, der har du Roninene, to av dem dør, men du har fremdeles 9+8 = 17 soldater mot hans 15.

Pass alltid på at du har igjen flere vanlige soldater i en provins en Roniner under kamp, det er helt greit å miste Roniner, de forsvinner jo i slutten av runden uansett.

6: Leie Ninja

Kun en spiller får leid Ninjaen. Ninjaen er heller ikke så viktig tidlig i spillet og havner du i en situasjon som krever Ninjaen tidlig i spillet har du gjort noe alvorlig galt. Legg aldri en strategi som krever at du får bruke Ninjaen - du kan aldri være sikker på at du får den. Er det av en eller annen grunn bare en seriøs motstander igjen, med seriøs menes her en som har minst halvparten så høy inntekt som deg, bør du sikre deg Ninjaen hver runde, hovedsakelig for å sikre deg at han ikke kan forpurre planene dine og for å spionere på planene hans.

7: Drive Krig

a) Flytte før slag

Før man legger angrepspiler kan hærene flytte like langt som erfaringen sin. Dette kan brukes til å plukke opp tropper i andre provinser - det kan lønne seg fordi du ønsker sterke hærer. I første trekk bør man ikke overdrive dette, både fordi hærene ikke kan angripes og fordi det ideelt sett er mange svake provinser rundt deg du lett kan ta med provinsstyrker. Senere i spillet er det helt essensielt å flytte hærene rundt for å erstatte tapene før man angriper. Man bør la det stå igjen en soldat, som regel en spydmann, i provinsen man skal angripe fra, både for å kunne sende inn i provinser man ikke vil gå inn i med hæren sin og for å kunne angripe med spydmannen i stedet for hæren hvis noe skulle skjære seg, som når man skal kaste seg over en sterk hær med flere svakere og de første angrepene går dårligere enn forventet.

b) Legge angrepspiler

Husk at angrep fra flere provinser kommer hver for seg, og siden du som regel vil vinne med hærene har du bedre ting å bruke provinsstyrkene til enn å angripe samme området som en hær angriper. Husk at en sterk provinsstyrke kan dele seg og angripe flere provinser (noe en hær ikke kan, skal den angripe flere steder tar den og angriper dem i tur og orden forutsatt at den har høy nok erfaring).

c) Drive krig

Først når du skal angripe et land må du bestemme deg for hvor mange som skal angripe hvor og om det eventuelt er hæren eller (en del av) provinsstyrken som foretar angrepet.

d) Flytte etter slag

Mange lar hærene stå ubeskyttet i frontlinjen etter at man har drevet krig. Det bør man ikke gjøre, hærer kan flytte etter å ha drevet krig, det er tryggere å flytte de til en øy eller et slott. Man behøver ikke være redd for at de blir isolert, det er jo lov å flytte de frem igjen før man legger angrepspiler neste runde.



8: Skattlegge

Siden man får en koku for hvert tredje land kan en kløktig spiller som går sent få maksimalt utbytte av skattleggingen ved å angripe riktige fiendeprovinser i sitt trekk. Det er bedre med 3 fiender som har 14 land hver enn to som har 15 og en som har 12.

Å angripe hærer:

Det er alltid fint å kunne utslette en fiendtlig hær, men vær forsiktig, du risikerer at dine egne hærer ender opp med å stå laglig til for hogg. Jeg skriver hærer, for en klassisk måte å utslette selv en sterk hær på er å angripe med flere hærer i tur og orden.

Vær også forsiktig med å redusere en fiende til bare en hær, da risikerer du at en annen spiller klarer å utslette den siste hæren hans og dermed få tilbake sine tapte hærer, få alle landene og soldatene hans og hans reserver. Det vil ikke være bra. Av den grunn er det egentlig ikke så krise som mange tror å miste sin første hær, i det minste kan man gjøre de to hærene man har igjen sterkere enn de ellers kunne vært og hvis man sørger for at ingen enkelt motstander kan utslette begge på en gang er det mindre sannsynlig at noen vil utslette bare en av dem. Derfor vil man se at spillere med tre hærer prøver å konsentrere dem mens spillere med to hærer ofte sprer dem.

Krise er det når man bare har en hær igjen. Da vil det beste man kan gjøre være å utslette den siste hæren til en annen, derfor kan man av og til se at to svake spillere med bare en hær hver gjøre alt de kan for å ta knekken på den andre slik at de får igjen de tapte hærene sine.

Å bruke Ninjaen:

Ninjaen kan man ikke stole på at utfører jobben sin korrekt men spillerne er redd for den allikevel. Derfor er den mest effektiv som avskrekningsmiddel. Når noen skal til å legge en angrepspil et sted du absolutt ikke vil at de angripe kan du begynne å leke med Ninjafiguren (det er derfor du har den). Du vil oppleve at de ofte fjerner pilen diskret.

Stygge Ninjatriks:

i) Drep en hærfører etter at hæren har kommet i en sårbar posisjon men før han flytter den tilbake. For ekstra ondskap kan dette gjøres mot en spiller som bare har to hærer igjen, hvorav en står i nærheten av en annen fiende som trekker før deg - enten må han utslette den uheldige hær noe som gir deg muligheten til etterpå å utslette den andre hæren, eller han kommer i en noe kløneteposisjon.

ii) Hvis en spiller har en god provinsstyrke i samme felt som en hær som skal angripe over sjøen så vent til han har startet angrepene sine og drep hærføreren. Da må provinsstyrken angripe over sjøen og mange glemmer at de kan nøye seg med å sende bare en soldat. Av samme grunn bør hærer som skal angripe over sjø angripe før de som angriper over land med mindre det er flere som angriper samme område.

Strategi:

Hvis man står i en ende av brettet har man et par fordeler: Man slipper å spre hærene sine og man har ikke fiender som spiser av området sitt på alle kanter. På grunn av det vil mange kjempe hardere for områder i den ene eller andre enden av Japan og det kan derfor være relativt lett å posisjonere seg i midten. Prøv å la de andre sloss seg i mellom, bygg opp styrken din og på et eller annet tidspunkt utslett den siste hæren til en annen spiller. Klarer du det så vinner du.

Lurer du på hvorfor spillet har to navn? Da det var en TVserie som også het Shogun ble spillprodusenten tvunget til å skifte navn på spillet i senere opplag.

NESTE OSLO SPILL-FORUM

SØNDAG 9/3

Det blir altså et nytt spilltreff hjemme hos Johannes H. Berg (Tuengen Allé 10), men ikke før søndag: 9. mars. Som vanlig regner vi med å starte kl. 1500 – men det er ikke så farlig om du kommer senere. OSF er åpent for alle interesserte som kunne tenke seg å gjøre en innsats for spillhobbyen (eller i det minste å prate om det) og som setter pris på hjemmebakt pizza. Alle nye interesserte er velkommen. Kontakt Johannes Berg (snakk med ham på Ares, eller ring 92 08 13 65 eller 22 14 41 63) Du kan også sende ham en e-mail på jhberg@fandom.no eller jobbmailen johannes.berg@tekniskmuseum.no, dersom du er interessert i å komme!

ARCON

en faan-føljetong

av Herman Ellingsen

Del 3.

Smelt en kasse margarin i en stor kjele. Brun 25 kg kjøttdeig i kjelen, mens du stadig hakker og rører rundt i kjøttdeigen, slik at du får en jevnt brunet, finfordelt masse. Tilsett 3 gallon tomatpuré, og om lag dobbelt så mye vann. Krydre med et kilo salt, 3 hekto hvitløkspulver, 3 hekto hvitpepper, 3 hekto oregano, og 3 hekto paprika. La det hele koke en stund, og hell tomatsausen over på egnede beholdere.
Dette er oppskriften på Arcons beryktede "Otto." Problemet med denne oppskriften er at de aller færreste har en 75 liters gryte stående på loftet, så du ender opp med å måtte lage sausen i flere omganger.

I del 2 forlot vi våre venner på vei mot ukjent bestemmelsessted...
Denne gangen finner vi dem igjen i et lite hus i en bakgård på Bjølsen. De har funnet frem den aller største gryten, og er allerede i gang med å steke opp den første runden kjøttsaus.

- Blir det snart mat, spør Olav uskyldig.
- Nei, svarer Magne, mens han legger armene rundt gryta. Denne er min, bare min!
- Skulle vi prøvd å spille ett eller annet? Foreslår Harald optimistisk.
- Hva skulle det være? Spør Rasmus, som i grunnen er opptatt med å hakke kjøttdeigen opp i passe små biter. Groo?
- Hvorfor ikke? Svarer Margrethe. Så lenge det er noe vi kan spille mens vi veksler på å passe gryta.

Du gløtter bort på haugen med kjøttdeig, og lurer på om dere i det hele tatt har noen mulighet til å lage så mye mat i løpet av kvelden, for ikke å snakke om hvordan noen skal makte å spise så mye. Riktignok er Magne kraftig, men selv ikke han kan vel makte å legge i seg så mye mat?

Men så konsentrerer du deg heller om å lære et nytt spill.

*

- Det var den siste runden, sukker Margrethe utkjørt. Men jeg tror ikke jeg kommer til å orke å gjøre stort i morgen.
- Det er greit, svarer Johannes. Dere har gjort en kjempeinnsats allerede. Bare kom nedover når du er klar til ny dyst.
- Det er i grunnen sent, påpeker han som kjørte dere til Bjølsen, mens han ser på deg. Vi får kjøre dere hjem. Hvor bor du?
- Fjell i Drammen, svarer du. Men vi bor hos vennene til storebror under Arcon.
- Og hvor bor vennene til storebror?
- Eh, svarer du nølende, jeg vet ikke...

Fortsettes i neste nummer

PHOBOS-visdomsord:

Denne spalten skal reprodusere det ypperste av folkelig eller dannet, leg eller lærd livsvisdom – enten den er opparbeidet i forskningens hellige haller, på slagmarken, i hjemmets lune ro eller (kanskje oftest) over en eller annen drikkbar substans i mer sosial sammenheng.

NB: Forrige gang skulle egentlig vært Visdom #8, så vi er tilbake på korrekt nummerering fra og med denne gang…

Vanligvis (:hvis de foreligger som «bumper sticker», button-tekst, plakat eller i annet fotokopierbart / scanbart format), vil vi gi en faksimile av nummerets Visdomsord. Ellers risikerer vi bare trykkleifer (`Hei, Svertulf!`) når teksten blir knastet inn av redaksjonens ærede medlemmer…

VISDOM #9

NB: **Dette** er "the real #9", mens den som gikk i siste nummer egentlig var #8. Vi beklager at litt forvirring i redaksjonsprosessen medførte en feil her! Bare så rekkefølgen er helt klarlagt.

NAAR SKAREN BÆRER EN FULDVOKSEN MAND VED SCT. HANS, DA BLIVE DET EN SEN VAAR...

Gammelt norsk ordtak

PHOBOS
Medlemsblad for Ares – forening for simuleringsspill
Gratis til medlemmene!
Redaksjon:
Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen
Bidrag kan også leveres via **Thomas Refsdal** på Blindern
Utkommer hver 2. og 4. onsdag i måneden (unntatt til 4. onsdag i desember)